攻略ガイドブック①

リュウ／ケン編

今回から各キャラの対戦のしかたを伝授していく まずはリュウとケンだ!!



ストリートファイターII

CONTENTS もくじ

　※画面は開発中のものです

準備編

主人公キャラ8人の魅力と対戦の心構え

今号からの攻略ガイドブックでは、主人公キャラを2人にしぼって総当たりで攻略していく。まずは準備編で各キャラの魅力と対戦の心構えを再確認しよう。







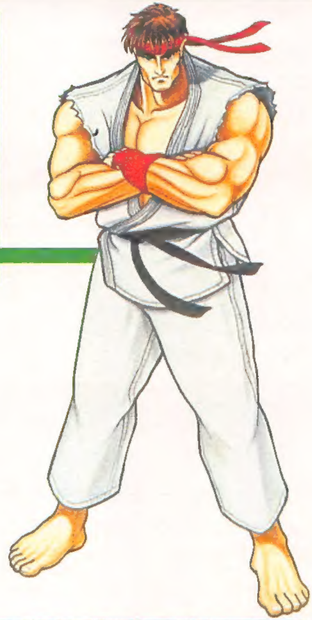
リュウ／ケン いわば同キャラの2人

持っている技、移動スピード、技の出し方すべてが同じのこの2人。違うのは容姿、巴投げと地獄車のグラフィックの違いだけだ。どちらを使うかは使う人の思い入れ一つで決まる。この思い入れが勝負を決めることだってあるのだ。

いろいろな闘い方ができる

特に目立って他のキャラより優れている点はないが、反面劣っているところもない。使い方しだいでいろいろな闘い方ができるキャラだ。技のコンビネーションも豊富で、1発ではそれほどたいした攻撃力を持たないが2発、3発と連続でダメージを与えることができればとんでもない強さを発揮する。

リュウ

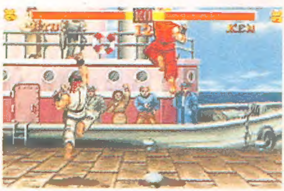


ケン



なんといっても昇龍拳

このキャラの最大の魅力は昇龍拳だ。昇龍拳をからめた技のコンビネーションをマスターすることが、このキャラの目標だろう。昇龍拳をからめたコンビネーションは相手に大ダメージを与えるだけでなく、見た目にも美しさを感じさせる。



○昇龍拳には人を引きつける魅力がいっぱい。自在に出せれば気持ちイイ

E.本田 一撃のダメージは最強ランク

動くスピードは他のキャラと比べると遅い方で、技のコンビネーションを利用するにしてもなかなか決まらないことが多い。ではどこが魅力なのかというと、一撃の攻撃力の高さだ。1発のパンチ、キックが他のキャラに比べて強いんだ。一度チャンスを摑んだ本田の攻撃をくらった相手は、ほとんど体力は残っていない。

パンチ、キックをいかに当てるか

こちらから仕掛けていくという闘い方はどちらかというと得意なキャラではない。相手の攻撃のスキを見て、強力な攻撃を当てていくという闘い方のほうが安全といえば安全だ。



◀一発、一発の技の大切さを教えてくれるキャラなのだ。確実に当てろ

火事場のバカ力を持っている

本田のもう一つの魅力は、火事場のバカ力というか、一発逆転的な攻撃力を持つパンチやキックが出やすいこと。窮地に追いこまれていてもこの力を信じていれば思わぬ逆転劇を見せてくれるのだ。





エドモンド本田

必殺技は使いどころが肝心

もっとも使いたいのは弱頭突き。出した直後の無敵時間を利用して襲いかかってくる相手の攻撃をかわして、こちらの攻撃が決まる。百裂張り手は相手を投げた直後に相手方向にジャンプして着地したらすかさず出すといった使い方が有効。



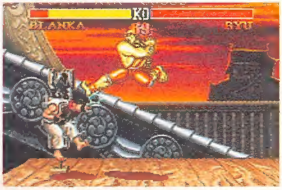
◀弱頭突きを出した直後は本田の体は無敵になっている

ブランカ 相手をほんろうしつつ闘え

ブランカはまともに闘うよりも奇襲作戦的な闘い方をした方がいい。必殺技2つにはどちらもデメリットが多く相手の裏をかいて使っていかないと簡単に返されてしまうのがオチだ。しかし技の攻撃力は高く、ヒットすればかなりのダメージを与えられる。動きにしてもジャンプのスピードは主人公キャラ中No.1だ。

ジャンプの高さは1番

ジャンプのスピード、高さともに他のキャラを上回るので、相手がジャンプしたのを見てからジャンプして相手の頭を攻撃することもできる。技を出すスピードも早い方なのでパンチ、キックのコンビネーションを考えれば2、3発連続で攻撃することもできる。



➡ブランカのジャンプ中の中キックにはかなりの注意が必要

ブランカ



フイをついて必殺技

相手のスキをのがさずに攻撃できるかどうかにこのキャラの勝利はかかる。動き回って相手をほんろうしたり、相手をうまく誘いこまないとなかなかブランカの思い通りには闘えないだろう。一度こちらのパターンに持ちこめばあっさりと相手を倒してしまう力は持っているのだが…。2人対戦では、相手をバカにしたような体勢からくり出す技を使い、相手の気持ちを乱しながら闘っていくと勝利が見えてくる。



➡下降中の昇龍拳を狙ってエレクトリックサンダーを出してみる



➡かなり近い間合いからローリングアタックをいきなり出してみる

ガイル 攻めてもよし、守ってもよし

冷酷な戦闘マシーンというあだ名がふさわしいガイル。必殺技をからめたコンビネーションをまともにくらってしまうと、あっというまにやられてしまう。サマーソルト、ソニックブームともに相手を切るといった感じがする強力な必殺技だ。ひたすら自分の闘い方をするのがこのキャラの勝利へのカギ。

キャラ自体が強力だ

キャラ自体が強いというのは、パンチ、キックを出すスピード、相手をつかむスピード、各技の威力など多くの点で他のキャラより優れている。それらの点を有効にいかすことができれば、最強のキャラといってもおかしくない。初心者でもそこそこ使える、使い易さもある。



➡相手を投げるタイミングはかなり早めでも大丈夫なのだ

ガイル



必殺技はどちらも有益

必殺技はどちらもためを必要とするものなので、技のコンビネーションにからめるのも簡単だ。2発連続で攻撃が入ったあとに必殺技が出せれば、相手にとてつもないダメージを与えていることまちがいなし。

ガイルの場合、常に斜め下に十字ボタンを入れておくクセをつけると、サマーソルトキック、ソニックブームのどちらの必殺技も準備しておくことになる。これでいつでも必殺技を出すことができる。



⬅2段、3段と連続でダメージを与えられるコンビネーションを持つ



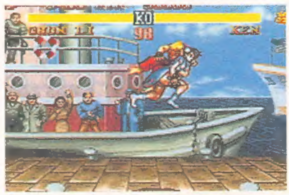
➡ジャンプで襲ってくるものに対してはサマーソルトキックだ！

春麗 主人公キャラ中No.1のスピード

春麗の魅力はなんといってもスピードと空中投げにある。速い動きで相手をほんろうし、相手がジャンプしたら空中で摑まえて投げてしまう。地上での投げの間合いはすごくせまいが、空中ではとほうもなく間合いが広い。春麗の必殺技はどちらもデメリットが大きく、実際にはそれほど使用することはないだろう。

空中戦は敵なし

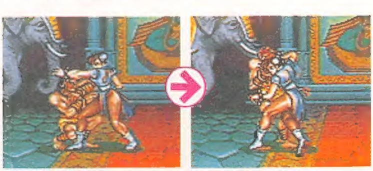
ジャンプのスピード、高さともに他のキャラを上回る。ジャンプだけ比べるとブランカと同じくらいだが、地上での移動スピードはブランカをはるかに上回る。相手がジャンプしたらこちらもジャンプしてから相手を投げてしまうなんてこともできる。ジャンプして攻撃するパターンが使い易いが、昇龍拳とサマーソルトキックだけは注意が必要だ。昇龍拳などはなんとかかわして、落ちてくるところを空中で投げると気持ちがイイのだ。



あっというまに相手をつかまえて地面にたたきつけてしまう

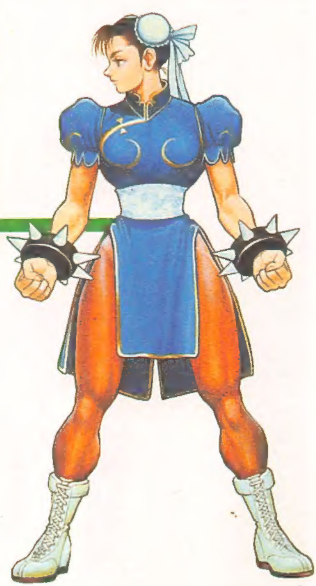
相手の防御時間に投げる

技を出すスピードも非常に速いので、こちらの攻撃をガードさせて、相手のガード体勢がとけないうちに相手に近づいて投げてしまうこともできる。この方法は投げはめなどといわれていて、他のキャラでもできるが動きの速い春麗がもっともやりやすい。これを知っていれば無敵のように思えるが、うまくやらないと投げ返されたり、相手にヒキョー者呼ばわりされるかもしれない。



一度攻撃したあとに相手に近づき投げてしまう

春麗（チュンリー）



ザンギエフ 接近戦にもちこむのだ

主人公キャラ中もっとも強力な技、スクリューパイルドライバーを持っているのがザンギエフ。3回決まれば相手は確実に体力ゼロ。決めるのは非常にむずかしいが、慣れてくれば連続でスクリューパイルドライバーを相手に決めることも可能。つまりワンチャンスで相手を倒してしまうことだってできるのだ。

なんとしても相手に近づけ

ザンギエフの場合、相手に近づくために自分の体力があるようなもので、体力のあるうちに相手に近づくことができれば一気に相手を倒すだけのパワーを秘めている。操る人により強くも弱くもなる。



◀体力がなくなるまえになんとか相手に近づいて相手をたたきふせる

必殺技は強力無比!!

必殺技のスクリューパイルドライバーは強力なだけでなく、広い間合いで出すことができる。通常の攻撃では届かない間合いでも、スクリューパイルドライバーなら相手を掴まえることができる。



◀3回相手にかけることができれば、相手の体力はなくなる

投げを有効に使う

スクリューパイルドライバーができなくても、ザンギエフには多彩な投げ技がある。投げ技の間合いはスクリューパイルドライバーほどではないにせよ、他のキャラに比べたら広い方だ。相手に近づいたらとにかく投げまくるのだ。



◀なぐったり、けったりするよりも相手を地面にたたきつけるんだ



ザンギエフ

ダルシム 伸びる手足を有効に使え

見ため通りというか、ダルシムはあまり防御力は高くない。連続で攻撃を受けてしまうとすぐに倒されてしまう。しかし伸びる手足、必殺技のヨガファイヤーなどを駆使することで相手を近づけさせない闘い方ができる。うっかり近づかれても、投げの間合いが広いので相手を投げてしまうこともできる。

相手を近づけない闘い方

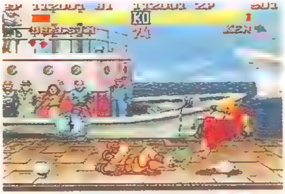
ヨガファイヤーでけん制して、相手がガードせずにこちらにジャンプしたらキックで落とすといった闘い方ができる。間合いが少しむずかしいが、慣れてくるとすごく闘いやすい方法だ。



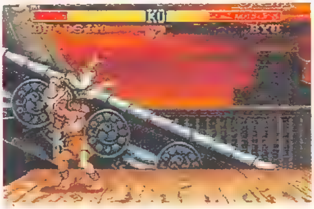
相手がジャンプしたらすかさずキックで落としてしまえ

すべてのボタンをフルに使う

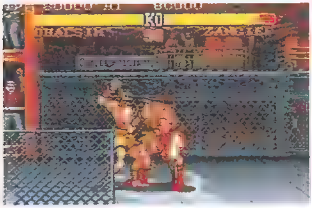
ダルシムを使う上でもっともむずかしいのは、6つのボタンを状況に合わせて使い分けしなければいけないこと。ボタンの使い分けが完璧にできるようになれば、ガイルなどと互角かそれ以上の力を発揮するのだ。



波動拳をスライディングでよけて、さらに相手にダメージを与える



相手に近づかれたら投げてしまうように



もっと近づかれたらヨガスマッシュという手もある



ダルシム

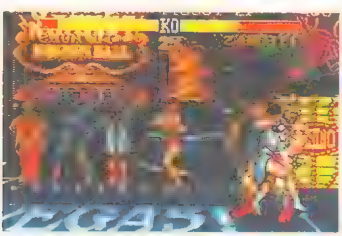
対戦の心得 目的を持った闘い方をしよう

このゲームでは相手を倒すということが最大の目的ではあるが、さらに自分なりの目的を持って対戦に臨むことでさらにゲームがおもしろくなる。たとえば相手を倒すキメ技は必ず昇龍拳じゃないといけないとか、逆に必殺技を使わないでどれだけ闘えるかを試してみたりするのもいい。そういった闘い方をしていくと、いろいろ発見できることがあり、闘い方にはばができるのだ。

勝つためなら何をしてもいいか

業務用の『ストII』には相手を技から抜け出せなくするはめ技が存在する。必ずしも抜け出せないわけではないが、多くの場合、大半の体力を奪われてしまう。スーパーファミコン版でもはめ技は可能だ。コンピュータ対戦でも2人対戦でも使えるので、これを修得するためにゲームをプレイする人も多いだろう。各キャラによって操作方法が違い、出せるようになるまでにはかなり練習が必要になる。

しかし、このはめ技はときどき、ヒキョーな技とか禁じ手だとかいわれてしまう。使う方が悪いなど、くらってしまう方が悪いなどプレイヤーどうしの議論もチョクチョク起こっている。こういった技の是非についての答えを出すのは非常にむずかしく、各個人の判断にまかせたい。ここで考えてもらいたいのは、はめ技にこのゲームの魅力を感じている人と、そういった技をいっさい排除した闘い方を信条にしている人がいること。ゲームをどう楽しむかは本人の自由なのだ。



投げはめはヒキョーなのか



3段攻撃はキタナイ技？



リュウ／ケンの弱キックでヒヨヒヨは許せない？



強力なはめ技にかかって負けてしまいそう

2人対戦ではルールを決めよう

2人対戦では、はめ技をどうするかなどあらかじめルールを決めておかないと本当にケンカになってしまう。勝っても負けても『ストII』が楽しめるような特別ルールを決めておこう。対戦者に実力の差があるのにはめ技を使って勝っても後味が悪いだろうし、何度やっても同じ技で負けてしまうのもくやしい。それに周りで見ている人たちも、同じような試合は何度も見たくないはずだ。



○ルールを決めておけば変な遺恨が残らなくていいと思うのだが

負けても次があるのだ

たとえ99敗しても最後に1勝しただけですごくうれしいということがあるし、ゲーセンのように金を使っているわけではないので負けたことで損をした気になることもない。たしかに負けたことはくやしいが、負け方にもいろいろあって相手の技に真っ向から闘いを挑んで負けたり、相手に完全にはめられてしまったりとさまざまだ。そういう負けの中から勝利への可能性を見つけて次の対戦では、こう闘おうとか、いろいろ考えていこう。



○またガイルに負けてしまった 何とか勝つための方法を考えるのだ



○前に負けた経験を生かして今度こそと思ったが、やはり負ける運命か？

市販のコントローラの使用

業務用に慣れてしまっている人にとっては当然市販のジョイスティックなどの方が操作しやすい。連射機能が付いているものがほとんどなので必殺技なども出しやすかったりする。中にはコマンドを記憶できるものもあり、ボタン1つで昇龍拳が出せてしまえたりするのだ。コンピュータ対戦のときは特に問題はないと思うが、2人で対戦するときはコントローラがハンデにならないようにしよう。しかし、完全にジョイスティックが有利というわけではないが…。



○百裂系の必殺技は連射機能を使えば余裕で出る



○ボタン1つでスクリューハイルが出たらたまらない

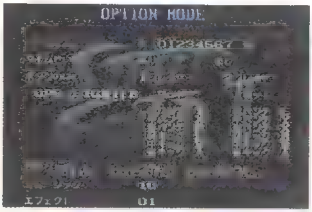
業務用との違い 遊びやすい機能がついている

スーパーファミコン版は難易度設定やボタン配置設定など業務用にない機能がいくつか付いている。これをフルに活用すればだれでも簡単に『ストII』を楽しめてしまうのだ。難易度を低く設定すれば業務用では勝てなかった相手にも勝てるかもしれないし、業務用を簡単にクリアできる人はいきなり最強にしてみてもいい。2人対戦ではハンデ戦も行うことができるようになっている。

オプション機能

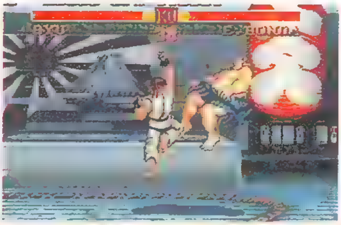
コンピュータの強さはこのオプション機能を使えば変更可能。0から7まであり、初期設定では3になっている。このレベルの違いでエンディングが変わってくるのでレベル7のクリアを目指すのだ。

あとはボタン配置設定や制限時間の有無などが決められる。制限時間を無しにするとどちらかが体力ゼロになるまで決着がつかない。体力差で時間切れを待って勝つことができないのは少々ツライことになりそうだ。ゲーム中に流れる音楽や「昇龍拳！」などの声などもここで自由に聞いてしまえるぞ。



ゲームを始める前にいろいろ設定できる


ベガのステージの音楽も簡単に聴けるぞ


ボタン配置設定は大事

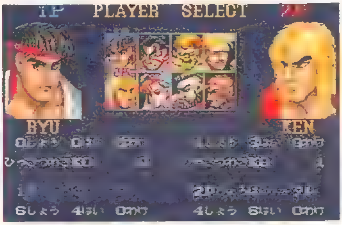
適宜にボタン配置変更可能

ボタン配置の変更は、コンピュータ対戦のときのコンティニュー時などに行うことができる。キャラを選択してYボタンを押しっぱなしにしておくと、ボタン配置設定だけが行える画面に切り換わるのでキャラに合った設定にしよう。


ボタン配置設定だけできる

2人用VSモード

2人用VSモードは1試合ごとに自由にキャラクタをチェンジできる。それに加えて2人の通算対戦成績表も出るようになった。実力に差があるときはハンデも付けられる。ハンデを付けると攻撃力などが若干変わるので、うまく使えば勝てそうもない人に勝てるかもしれないよ。闘う場所も自由に選ぶことができ、こちらも1試合ごとに変更可能。好きな場所があればそこを選んで闘えば、多少有利になるかな？



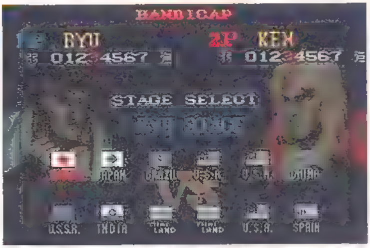
こんなキャラ選択画面だ

コンピュータの動きは大きく違う

コンピュータの操るキャラクタの動きは業務用と大きく違うものが多い。業務用で覚えたパターンがそのまま通用するものの方が少ない。あまり業務用に慣れていると思わぬところで相手に攻撃されてしまうことが多くある。スーパーファミコン版では新しく闘い方を見つけていく方がいいだろう。意外な闘い方を発見できるかもしれない。

レベルによってもキャラの動きは違ってくるので低いレベルで通用したパターンが使えないこともある。まずはこの本でレベル3をクリアして、さらに高いレベルは各自で見つけていこう。

対戦成績表は電源を切るか、成績表をクリアするコマンドを使わないかぎり残しておけるのだ。



ハンデとステージを選択する画面はこんな感じ



対戦成績が試合の後に出て、成績がわかる



業務用に慣れているとアレッと思うところがある



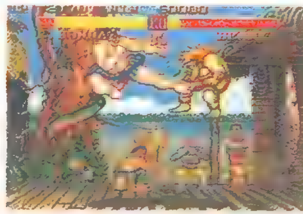
業務用では絶対できないパターンもあるぞ

ボタン配置設定 自分なりの設定を見つけよう

ボタン設定は各技をだすためには非常に大事だ。自分の使いやすい設定にしてプレイしたほうが上達も早い。各キャラによってもそれぞれキャラに合ったボタン配置があるので各自で見つけていこう。自分なりのボタン配置ですべてのキャラを自由に操作できるようになれば『ストII』がよりおもしろくなる。

ボタン設定を考える

ボタン配置を決めるには、自分のクセをまず知ったほうがいい。どのボタンも自由に自分の押したいときに押せる人はどんな配置でもいいだろうが、普通は押しにくいボタンがあるはずだ。基本的にはよく使う技のボタンをA、B、X、Yに設定し、L、Rボタンは比較的使わないボタンにする。特にLボタンは、十字ボタンと組み合わせて技を出す場合には非常に押しにくい。技が出せなかったために泣きを見ることが多いこのゲーム、慎重に設定して損はない。



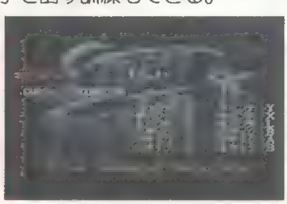
◎自分のクセをよくつかんで押しやすい配置を考える



◎よく使う技がLやRボタンでは押しにくい

技を封印することも可能

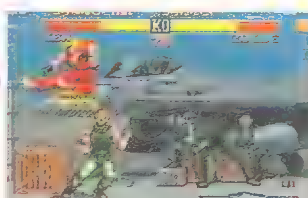
ボタン配置を決めるときに、実は技を封印しておくこともできる。プレイヤーどうしならハンデをつけるために使ってもいいし、コンピュータ対戦なら自分を鍛えるために技を出せなくして使える技だけで相手を倒す訓練もできる。



◎コンピュータ対戦では新しい倒し方を発見できるかも



◎2人対戦で実力に大きな差があるときに使おう

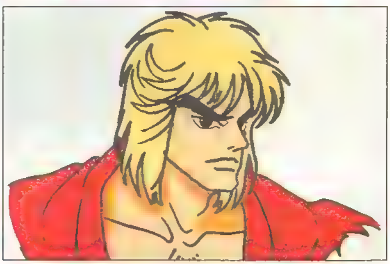


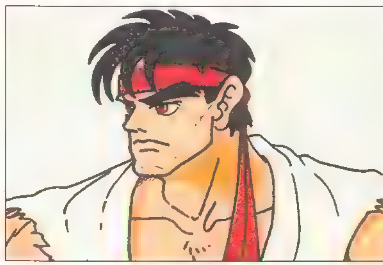
◎自分を鍛えるのにも使えるのだ

攻略編 リュウ/ケン

リュウ/ケンで四天王までの対戦の攻略

ここからいよいよ本編に入っていく。リュウ/ケンのすべての対戦についての攻略ガイドだ。相手キャラの技の返し方と有効な攻撃方法をチェックしていく。

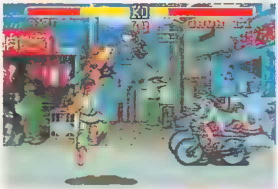




基本的闘い方 足技をマスターすることがポイント

リュウとケンは、、投げ技が1つ違うだけで、基本的には同じ技を使う。主人公キャラの中では、最もバランスのいいキャラで、必殺技が3つあることも特徴。

各技についても、使い方次第でほとんどの技が使えるのだ。実際に闘うときには、足技にポイントをおいて闘っていくのがベストだろう。攻撃する際に、最も重要なのがやはり間合いだ。足技は強、中、弱と、次第に間合いが狭くなっていくので、強キックの間合いを知ることが大事。各技の間合いから勉強しよう。



無敵時間の長い昇龍拳にばかり頼った闘い方では、連勝は難しい



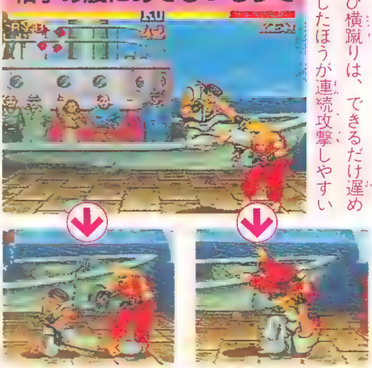
アッパーは、対空技にもなる、なかなか威力のある攻撃だ

至近距離戦がベター

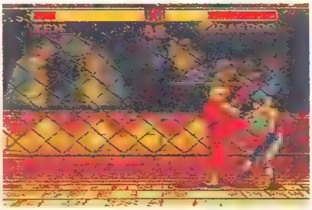
主人公キャラは至近戦を得意とするか、遠隔戦を得意とするかの2タイプに大きくわけられる。リュウとケンは至近戦、遠隔戦のどちらもこなせるキャラだが、どちらかといえば至近戦を得意とする。

基本では、跳び横蹴りで相手の懐に入り、一気にたたみかけるのがオーソドックスな戦法。ただし、最初の飛び込みが重要で、できれば相手が何らかの技を出した後に飛び込みたい。相手が何もしていないときに飛び込むと、対空技をくらう恐れがあるからだ。逆にいえば、懐へ入れれば相手を一気に気絶状態へもっていくことも可能なのだ。至近戦で有効な技としては、アッパーやねりちゃぎといったものがあり、ねりちゃぎは2回連続攻撃なので大きなダメージを期待できる。しめくくりは投げ技を使えばベストだ。

相手の腹にあてるつもりで



跳び横蹴りは、できるだけ遅めに出したほうが連続攻撃しやすい



2回連続攻撃をしたことになるねりちゃきは威力大

対空技の間合いをつかめ

リュウとケンの対空技は、昇龍拳、アッパー、回し蹴りの3つがある。昇龍拳ならば確実に相手を落とせるが、他の2つはそれぞれ欠点がある。まずはアッパーだが、相手を引きつけないとダメなのだ。相手が離れていると正拳突きになって、相打ちになる場合が多い。回し蹴りの場合は全く逆で、相手が離れていないといけない。近すぎるとねりちゃぎになってしまうので、いいとこ相打ちとなる。



回し蹴りは遠目だとあたる



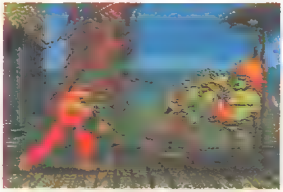
昇龍拳ならば確実に撃墜

必殺技をより効果的に

3つある必殺技の中で、一番用途の少ないのが竜巻旋風脚だ。至近距離から意表をつくぐらいしかないのだ。ただガイルのソニックブームをかわすこともできるが、やはり実用的ではない。次に波動拳だが、基本はけん制が目的。波動拳はどのパンチボタンで出すかによって、スピードが変化するので、速いのと遅いので緩急をつけるのがいい。最後に昇龍拳だが、対空技の中で最も効果の得られるものだけれど、やはり単発で使うには惜しい技。パンチやキックと組み合わせて、連続攻撃からとどめに使うと大きな効果をえられる。特に、相手が気絶したときに連続攻撃から昇龍拳へいくと効果絶大。



至近距離から意表をついて攻撃。うまくいけば、3発入ることもある



波動拳は、相手から離れた所から連続的に緩急をつけてうつといい



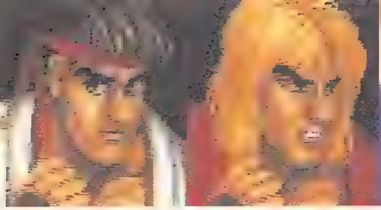
ピヨピヨ

相手が気絶したならすかさず突っ込んで攻撃

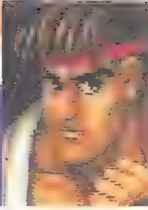


着地と同時に昇龍拳

とどめに、素早く昇龍拳のコマンドを入力



リュウ/ケン VS リュウ
ミスを減らせばつけこめる



リュウ／ケンの対決はほとんどキャラクタの能力が同じため、やりにくい面がある。とくにリュウは、小技・大技をうまく組み合わせて攻撃してくるし、こちらの攻撃をきれいに返してくるので、むやみやたらと攻撃するのは得策ではない。

返し技のオーソリティだ

コンピュータリュウは、ジャンプキックやパンチを返すのがうまく、倒れていない限りほとんど迎撃されてしまうんだ。相手との距離があいたからといってやみくもに突っ込むと返り討ちにあうわけだ。また、離れた間合いから波動拳を連発していると、こちらが動けないあいだに飛び込まれてしまうので危ないぞ。近付くときはリュウの波動拳に注意しながら歩いて前進が基本だろう。

弱キックに注意

リュウ／ケンの弱キックは有効範囲が広く、連打できるので、一種のはめ技になる。コンピュータリュウは、突然この弱キック連打を仕掛けてくることがあるので、密着しすぎないようにしよう。

飛び込むチャンスはここだ

リュウとケンに共通する攻略法が、基本となる。2人対戦でもそうだが、相手が波動拳を撃ったときがチャンス。リュウとケンは波動拳を撃った直後は、しばらく動けないので飛び込んで畳み込め。



◆相手の一歩、2歩先を読んで戦わないとリュウに勝つことはできないぞ



◆普通にジャンプからの攻めでいってみるとすると…



◆きれいに返し技を食らってしまうはめになるのだ!!



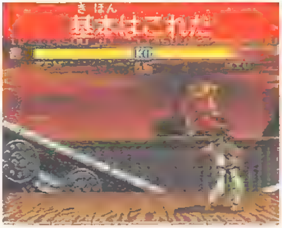
◆突然、弱キックの連打を浴びせてくる。一発ヒットするともう終わり？



◆うまく波動拳を跳び越して、一撃を加えてからが本当の勝負なのだ

基本的な戦術は足を使って

うまく飛び込んだあとは、弱キックの連打で一気にピヨピヨ状態だ。飛び込むのが遅くなってガードされた場合は、1発弱キックをガードさせて、すぐ投げることができる。これを繰り返すのだ。



◯ジャンプから弱キックは技がヒットする、しないにかかわらず使いやすいので便利

●弱キックがヒットしたら

クリーンヒット！



すぐ弱キック連打



ピヨピヨ



◯弱キックがヒットしたらすかさず足払いを連打してしまえば楽勝だ　ほかのキャラにも有効だ

●弱キックをガードされたら

ガードされた！



着地したら1発キック



投げてしまう



◯ガードされたら投げはめにもっていく　コンピュータ相手ならほとんど完璧に投げることができる

必勝パターン　いきなり投げられるぞ！

コンピュータリュウにだけ使えるパターンで、リュウがこちらに歩いてきたときに、間合いを見切って投げてしまうことができる。この間合いは何度かトライして覚えるしかない。また、近づくまではなにもしないことが大切。ジャンプしてきたときはガードして耐えよう。あとは繰り返すだけだ。

近付いてきたら



間合いを見切って



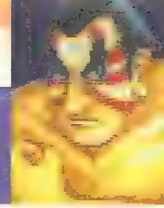
投げてしまう



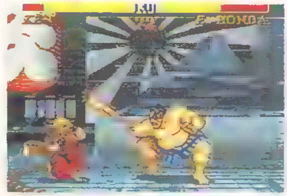


リュウ/ケン VS E.本田

できれば先手で攻めたい相手



総合的には分がある相手、本田。しかし、本田はただ体が大きいわけではなく、1つ1つの技はかなり強力。このパワーという点では、本田のほうが圧倒しているので、ただ突進のみの闘い方では危険を伴う。よく見て闘えば楽勝のはずだ。



本田の技は、1つ1つが強力なので、先手先手で攻めるのがいい

飛び込みの多用は危険

本田の懐に入る際、最も脅威となるのがごっつあんチョップだ。連続して飛び込んでみるとわかるが、かなり高い確率でこの技を使ってくる。飛び込む場合は、本田が技を出しているときを狙ったり、早めに蹴りを出したりすることが重要。



ヘタに飛び込むと痛い目に

足払いで勝機をつかめ

楽勝とまではいかないが、コンピュータ本田に対し有効なはめ技がある。くるぶしキックをあたるかあたらないかの間合いで出す。すると本田は飛び込んでくる。これを突き上げアッパーで落とす。この一連の攻撃は、常に十字ボタンの左下か下を押していることが大事。ニュートラル状態では、正拳突きかアッパーになってしまうので相打ちになりやすい。確かなことは、このパターンで本田の体力をかなり奪い取れることだ。



くるぶしキックでけん制していると、必ず本田は飛び込んでくる

くるぶしキックでけん制



本田にくるぶしキックがあたっても、さして問題はないんだ

突き上げアッパーで落とす

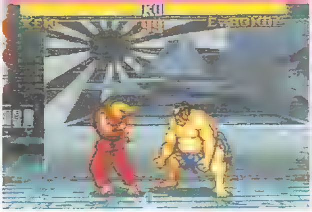


飛び込んできたら突き上げアッパーで撃墜してやろう

投げやすい相手

本田の攻撃は大振りなものが多く、技の出始めに投げてしまうということが可能なのだ。それにこちらから向かわずに、1歩前に進んだら投げられる間合いに本田が寄ってくるのを待つという手もある。このほかスタート直後に投げることも可。

このぐらいの間合いから投げる



リュウとケンの投げの間合いは、わりと広いので極めよう

対スーパー頭突き

本田の必殺技の1つ、スーパー頭突きをカウンターで返す方法がいくつかあるので解説しよう。コンピュータの場合、体力が少なくなると離れた所から頭突きを使ってくる。画面端からなので、カウンターを狙いやすい。比較的楽なのが、強パンチで出る正拳突きだ。本田が約1キャラ分手前まで飛んできたら、タイミングよく出す。正拳突きが遅れると相打ちになってしまうので気をつけよう。確実性ならば昇龍拳のほうが、当然上だ。特に2人対戦の場合、至近距離から頭突きを使うことがほとんどなので、先読みの弱の昇龍拳が必要となってくるんだ。

1キャラ分手前で強パンチ



コンピュータは強頭突きで飛んでくるので、1キャラ分手前で攻撃しないと間に合わない

ひきつけて昇龍拳



昇龍拳に自信がある人は、ギリギリまで本田を引きつけて昇龍拳で返すのがいいだろう

必勝パターン　とにかく波動拳を撃て

波動拳が確実に出せれば、コンピュータ本田に楽勝できる。まずスタート直後に強波動を撃つ。あとは、本田から離れた位置で波動拳を連発するだけでいい。離れた位置から波動拳を撃つときに、1つポイントがある。波動拳を強弱で撃ちわけること。つまり。速いのと遅いのを混ぜて攻めるんだ。



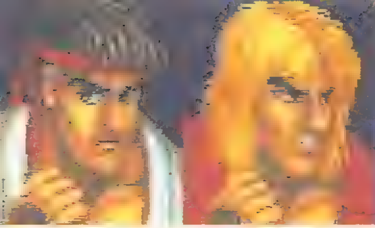
最初はけん制のつもりで

あたるあたらないは別にして波動拳

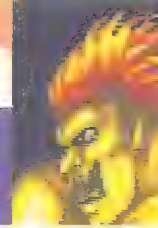


緩急をつけるのがポイント

強弱で波動拳を撃ち分ければあたる



リュウ/ケン VS ブランカ
返り討ちにされやすい相手



ブランカはリュウとケンにとっては、はっきりいって天敵のような相手。動きや間合いなど、いろいろな点でブランカのほうがすぐれている。しかし、つけいるスキがないわけではないので、気をひきしめてかかろう。



◆独特な数多くの技をもち、ジャングルで鍛えた動きには目を見張る

対空戦に強いやつ

空中戦では、明らかにブランカのほうが有利なのだ。ジャンプ力があるうえ、キックなどの間合いが広いので、飛び込むと垂直ジャンプからのキックで返されることなどよくある。だから、基本的には飛び込みの多用は禁物だ。できるだけ地上戦に徹し、投げ技を狙ったりするほうが安全策といえる。地道に攻撃していけば勝機はあるはずだ。



◆キックは高い位置から繰り出される



◆ワイルドタンスは変わった対空技の一つだ

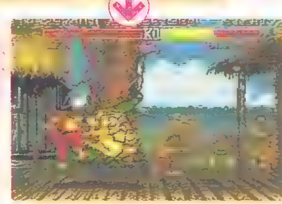
相手の動きをよく見ろ

コンピュータブランカの特徴を理解すれば、かなり有利に闘えるだろう。まず禁じ手としたいのは至近距離での強キック、強パンチだ。これは、あたる確率がかなり低いうえ、ブランカの返し技がローリングアタックということだ。ブランカから少し離れていない限り、ほとんどローリングアタックなんだ。ブランカはかがみこんで防御することが多いため、上段への攻撃をかわされやすい。つまり、強系の技がもつ大きなスキをついてくるということだ。狙うならば、移動中のブランカの足元を中心に攻めるのがいい。

上段へ大技を使いかわされると



◆強系の攻撃は、なかなかあたらないので使うと反撃されやすい

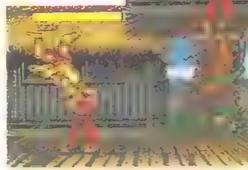


◆至近距離ならば、ほぼローリングアタックで反撃してくるので注意

くぐって投げるのも有効

ブランカはジャンプからの攻撃を得意としている。これをうまく利用することができるんだ。ブランカが飛んできたら、その真下をくぐってしまうんだ。そして、ブランカの着地と同時に投げる。これは2人対戦でも使えるので、コンピュータ相手でマスターしておくといいよ。


◎ジャンプしてきたら、すかさず下をくぐりぬけるんだ


◎ブランカの着地と同時に投げる　わりとタイミングがシビア

対ローリングアタック

コンピュータブランカは体力が少なく、なると、襲ってこなくなることがある。端のほうでジャンプばかりしているのだ。これは、ローリングアタックへのプレリュードで、何度かジャンプしたのちローリングアタックをしてくる。ブランカがこちらまで2キャラ分位をすぎたら強パンチを出そう。カウンターが入ると、すさまじいダメージを与えることができる。

画面端で妙な動きをしたら注意





2キャラ分手前で強パンチ



◎画面端でジャンプしだしたらローリングアタックの予兆だ　うまく正拳突きでカウンターを狙え！

必勝パターン　画面端でジャブとアッパー

コンピュータブランカにかなり有効なはめ技がある。スタートと同時に画面端まで逃げ、ブランカが近寄ってきたら弱パンチを一発打つ。これはあたってもあたらなくてもいい。するとジャンプしてくるので、アッパーで落とす。これの繰り返しだ。ポイントは常に十字ボタンの左を押していること。

とにかく画面端へ移動



ジャブを打つ



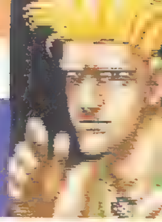
アッパーで撃墜





リュウ/ケン VS ガイル

相手の強さに気合い負けするな



その能力は8人の主人公キャラの中でも1、2を争うといわれるガイル。あらゆる攻撃に対応できる技のレパートリーの多さに加え、その破壊力はあなどれないものがある。リュウ/ケンにとって四天王の次に怖いのがこのガイルかも…。

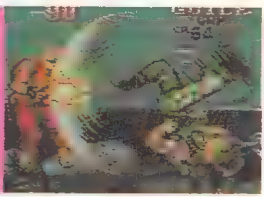


たしかにリュウ/ケンにとっては不利な相手だが、つけいるスキはある

多彩な技の持ち主だ

ガイルの強みは、空中戦、地上戦、接近戦とあらゆるシチュエーションに対応できる多彩な技。相手の間合いで戦えば、まず十中八九やられてしまうだろう。ガイルの間合いをまずは知ることだ。

うかつに飛ぶと



サマーソルトキックでバッサリとやられる

間合いが遠いと



ソニックブームを連発してけん制してくる

露骨に投げにいくと



ガイルの投げの間合いはかなり広いのだ

足払いを有効に使え

ソニックブームという飛び道具のあるガイルには遠距離からの攻撃はまず通用しない。相手がコンピュータにせよ、人間にしてもリュウ/ケンの得意な接近戦で、勝負しないと分が悪い。コンピュータガイルの場合、スタート直後に寄ってきたらギリギリまでひきつけて、足払いを出す。逆に転ばさず、一歩踏み出して投げるのも可能。2人対戦では、投げの多用は危険なので足払いで攻めるのが無難だ。転ばせたら飛び込んで一気に攻撃。

引きつけて



怖いけど、ギリギリまで引きつけるのだ

回転足払い



すかさずしゃがんで強キックを押してみよう

サマーソルトキックのスキを狙う

逃げ蹴り



後ろにジャンプし、すぐに強キックを出す

サマーソルトからぶり



ガイルは反応して、勝手にからぶりしてくれる

多少の腕を必要とするが、コンピュータガイルをはめる技がある。サマソの出た後のスキを狙った戦法で、ソニックブームを連発していないときのみ有効なんだ。ガイルの攻撃があたらないくらいまで近づき、そこで逃げキックを出す。するとそれに反応してガイルがサマソを空振りするので、着地を狙って蹴れ／

蹴りにいける



歩いて蹴りにいっても十分まにあうぞ!!

波動昇龍拳で撃破せよ

コンピュータでも、人間相手でも使える戦法を解説しよう。まず波動拳と昇龍拳の両方をマスターしていなければならない。もしくはマスターしたい人にお勧めだ。まずはガイルを画面端へ追いやり、波動拳を連発する。このときガイルが波動拳を飛びこえてきたならばチャンス。すかさず昇龍拳でたたき落とすのだ。マスターすれば心強い技となるだろう。

波動拳



無敵状態



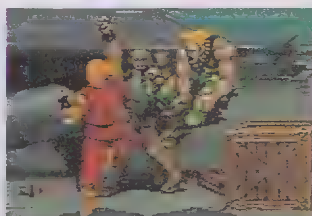
昇龍拳



相手が飛び込んで来たとき、うまく昇龍拳が当たる間合いをまず確保することだ

昇龍拳が2回当たるキャラ

リュウ／ケンの昇龍拳が、実は1発で2回ヒットする相手がいる。ガイル、ダルシム、ブランカだ。やつらに接近した状態で昇龍拳を出せば、腹と頭のあたりにパシパシとヒットする。

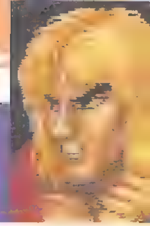


うまく当てれば2回ヒットですぐピヨピヨ状態なのだ



リュウ/ケン VS ケン

大技が多いぶんスキも多いぞ



コンピュータケンは、とにかく大技で攻撃してくるうえ、飛び横蹴りのタイミング、足払いでの攻めが妙にうまいのだ。2人対戦の場合は、わりと間合い読みになってしまうが、コンピュータ相手の場合ケンのパターンを知る必要がある。



◆まさに豪快！ のひと言につきるケン あわてないことが第一条件だ

大技のオンパレードだ〜

コンピュータケンは、リュウと対照的に必殺技を多用してくるんだ。ケンの攻撃パターンを知らずに近付くと、たちまち必殺技のエジキになってしまうぞ。

ケンの攻撃パターンは、相手かまわずマイペースで技を繰り出してくるので、ボケッとしていたり、アセってしまうとますます相手の術中にはまってしまうことが多いのだ。



波動拳



昇龍拳



竜巻旋風脚

スタート直後の動きに注目

コンピュータケンを破るには、スタート直後は何もせずに相手の様子をうかがうのがいいだろう。最初から連続して技を出すことが多いので、スキができるのを待つのだ。いきなり昇龍拳を出してきたら、放っておくと3回連続で昇龍拳を出してくる。竜巻旋風脚を出してきたら、着地したあと、昇龍拳を出してくるぞ。後ろに飛んで下がったときは、波動拳を撃ってくる。2、3歩歩いて飛び込んできたら、もう1回飛び込んだあと投げを狙ってくる。これだけのパターンを覚えておけば、まずあわてることはないはずだ。



いきなり昇龍拳



いきなり竜巻旋風脚



うしろへさがる



跳び蹴りで突っこむ

◆おおよそこの4つのパターンで攻めてくる ケンに対しては相手の攻撃をうまく返すことが重要

攻撃のチャンスはズバリココ

コンピュータケンは、1つ1つの攻撃の合間にひと休みするので、そこにつけこむんだ。ケンが休んでいるときならば、こちらはどんな攻撃をしても大丈夫。

昇龍拳の後



落ちてくるところを強キック、もしくは投げだ

波動拳を見切って



リュウのときと同様、投げはめか弱足はめ

竜巻旋風脚の後



ガードしきったらすぐに投げることができるぞ

転ばせた後には注意

相手がコンピュータリュウならば、転ばせたあと一気に攻められるが、コンピュータケンだと起き上がりに昇龍拳を出してくることがある。とくに残り時間が少なくなってくると、その傾向が強いので、あまりあせって突っ込む必要はない。昇龍拳を空振りさせてからゆっくりと料理しよう。



転んだところにあまりにも近づきすぎると、ケンは…



起き上がったとたんに昇龍拳で反撃してくることがある

投げはめも併用しよう

まず、コンピュータケンを転ばせることがポイント。転ばせたらケンに密着して立ち、ジャブを2回ほど出すとケンはしゃがみガードをする。そこで投げるんだ。闘いの前半でのみ有効なので注意。



戦いの前半なら、わりと使える技のひとつがこれ　さっと投げられる

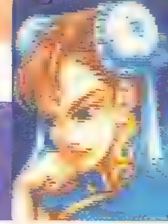
近づいて → ジャブ空打ち → 投げる



このパターンはブランカにも使える　相手が攻撃してきたところを投げてしまうのがポイントだ



リュウ／ケン VS 春麗
空中での勝負は避けろ



春麗のスピードについていくことは到底無理。彼女の動きは、主人公キャラの中ではNo.1を誇る。春麗の動きを逆に利用した闘い方が好ましい。春麗はジャンプからの連続攻撃を得意としているため、昇龍拳が使えれば格好の的となる相手。



○春麗のスピードにほんろうされるようでは、まず勝てない

転ばせて攻める

コンピュータ春麗は足元のガードが甘いので、近寄ってきたならば足払いで転ばせるといい。ただし足払いをはずすと元キックで返されるので間合いに注意しよう。春麗が倒れたならば、起き上がりを狙って飛び込むんだ。わりと打たれ弱いので、一気に畳みかけてしまおう。



○近寄ってくる春麗は足払いに弱いので、転ばせたのちに一気に攻める　懐へ入り体力を奪い取れ！

飛んだら背中を殴れ

春麗はジャンプからの攻撃が得意なことは前述したが、これを逆に利用しない手はないのだ。春麗が飛んだなら、すかさず下をくぐってしまおう。すると春麗の背中に大きなスキができるので、着地前に、強パンチかキックをぶちあてるんだ。この闘い方をすれば、春麗の体力をかなり奪い取れるはずだ。この戦法は2人対戦でも使えるので覚えておこう。



○アッパーの場合は、くぐったと同時に出す



○くぐったら着地前ぐらいに蹴る。飛び蹴りも可

空中からの攻撃に注意

春麗のジャンプからの攻撃は、まともに迎え撃つと簡単に連続攻撃をくらってしまう。ジャンプからの攻撃は、2、3回の連続攻撃が主流のため、一気にピヨピヨになってしまうので、基本はガードで辛抱することだ。しかし、全く手がないわけではなく、春麗が飛んだら2、3歩後へ下がり回し蹴りで返すことは可能。少し早いタイミングで出すといい。



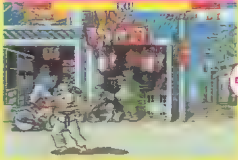
○空中からの攻撃は、ほとんどが連続攻撃

必勝パターン　飛んだらチャンス

くぐって投げるだけ

左ページのくぐって背中を攻撃するパターンの応用が1つある。春麗の背中を攻撃してしまわずに、着地後すかさず投げるんだ。タイミングはさほどむずかしくないが着地したときの間合いがポイントとなる。春麗が極めて近い位置に着地した場合、逆に投げられてしまうんだ。だから、春麗が半キャラ分ぐらい離れた所に着地するのが理想的だ。極めればあっけなく勝てる。

飛んだら下をくぐる



着地と同時に投げる





昇龍拳で撃墜しまくれ

この戦法はコンピュータのみに有効で、さらに確実に昇龍拳が出せる人向けというものだ。まず春麗を背負い投げなどで画面端に追いつめる。そして、春麗が起き上がるまでに密着する位置まで移動する。その後、ジャブを2、3発打って間をおくと必ず上へジャンプする。ジャンプしたと同時に昇龍拳で落とす。これの繰り返しで楽勝！

弱パンチを2、3発うつ



上へ逃げるので…

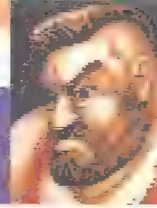


すかさず昇龍拳





リュウ/ケン VS ザンギエフ
一発逆転が怖い!!



リュウ/ケンにとって、飛び道具のないザンギエフは、それほど怖いキャラクタではない。波動拳が使えるようならけん制に利用しよう。ただ接近戦に持ち込まれないようにしないと、一発逆転のスクリューパイルドライバーが待っている。



○スクリューパイルドライバーはほかのどの技よりも痛いので注意しよう

とにかく近づけるな

ザンギエフは接近戦に絶大な攻撃力を持っているので、近付いてきたらジャンプするなりして間合いを開けること。ただ、強キックやパンチはかわされると反撃が怖いのでむやみに出さないように。



○あまり近づかれてあせってしまうと…

攻撃をミスすると



投げられる



○ガードされていきなり投げられてしまう　相手の思うツボだ

コサックキック



○この足払いがとても強い！

弱キックは禁物

飛び込んでからの弱キックを主体にした攻めはリュウ/ケンの基本的戦略だ。しかし、ザンギエフの足払いはそれ以上に強力。だから、こちらが弱キックを連発していても、最初にガードされてしまえば、相手の足払いで反撃される。さらに、スクリューパイルドライバーで一気にたたみ掛けてくることもあるため、弱キックの連発は避けたほうがいいだろう。



○最初の1発がガードされるといきなり投げられてしまい、危険

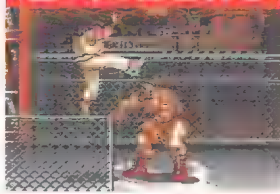


○連打中にも足払いを決められ、反撃されてしまうことが多いのだ

垂直ジャンプ+キックでOK

コンピュータザンギエフに対し、最も効果的な攻撃は垂直ジャンプからのキックだ。ほぼパーフェクトに近い勝利をものにできるが、キックを外すと痛い目をみる。それでもめげずにジャンプキック。

基本はこれで

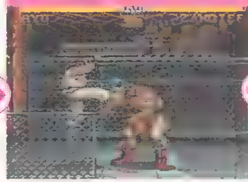


○この垂直ジャンプ+強キックだけで必ず勝てる。ゲームの難度が変わっても大丈夫

垂直ジャンプ



よく見て強キック



くり返す



○キックのタイミングをうまく合わせてから出さないと、空振りはあまりにもリスクが多すぎる

必勝パターン　間合いを測って波動拳

コンピュータザンギエフは波動拳のかっこうの練習台。ザンギエフの攻撃があたらないギリギリの位置から波動拳を撃つのが基本。ザンギエフが近づいてきたら強の波動拳を2回撃つ。すると吹っ飛んでいくので起き上がってきたところにタイミングよく波動拳を撃つ。これを繰り返す。あまり早く波動拳を撃つとかわされてしまうので、相手の動きをよく見て攻撃しよう。

引きつけて



波動拳



くりかえす



起きてきたら



すぐ波動拳

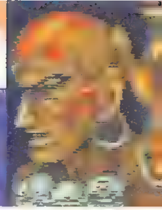


楽勝!!





リュウ/ケン VS ダルシム
間合いをつめて短期決戦



至近戦を得意とする者にとって、最も闘いにくいのがダルシムだ。リュウとケンも例外ではなく、ひとたびダルシムのペースにはまると苦戦してしまう。ダルシムの自在に伸びる手足をいかにかいくぐるかが勝敗の分かれ目となる。



ヨガの奥義を使って攻めてくるダルシムは、なんたかちょっと変？

開始直後にどうでるか？

開始直後に飛び込むか、後手にまわるかが最初のポイントだ。飛び込むとキックで落とされることがしばしばある。この場合は、少し離れてスキを待とう。逆にダルシムがジャンプした場合はチャンスで、飛び横蹴りで落とし連続攻撃だ。一気にこちらのペースにしてしまえ。



最初はあせらず攻めないで様子を見るのもいい



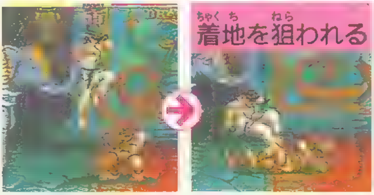
ダルシムがジャンプするならチャンス到来だ！

とにかく懐へ潜り込め

ダルシムの遠隔攻撃は、一度攻撃してしまうと次の攻撃にうつるまでに時間がかかるという短所がある。これを利用しない手はないので、キック系以外の攻撃をしてきたならば、飛び込むチャンスだ。飛び込むタイミングがうまくいけば、飛び横蹴りなどが確実に入る。コンピュータダルシムが相手の場合、失敗すると飛び込みを読んでいたかのように着地をスライディングで狙ってくる。転ばされたら、起き上がりを狙った攻撃に備えてガードをしておこう。



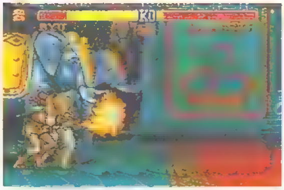
技を出しているスキをついて飛び込め！



まんまとやられたという感じのスライディング

ダルシムは密着に弱い

ダルシムは、至近戦用の技はそれなりにあるが、なぜか至近戦に弱い。それと、自分から近くに寄ってくることもあまりない。ダルシムの最大の欠点は動きが遅いことと、打たれ弱いこと。だから、連続的な攻撃にはかなり苦戦するんだ。懐へ入ってしまうと、わりとあっけなく勝てるので、強足払いやねりちゃぎなどを駆使して、体力をそぎ取れ。ただ、ヨガスルーには注意したい。



◆密着しているとヨガフレイムは全く意味がない 見ていないで攻めるんだ



接近したらどんどん攻める

◆密着状態になったならば、とことん攻撃だ

飛び込みを落とされたら

コンピュータダルシムは、こちらを近づけないように絶妙なタイミングで攻撃してくる。一番目につくのはこちらが飛び込んだと同時に後方へジャンプしつつのズームパンチだ。これには、意外なほど手を焼かされるんだ。なぜならば、明らかにこちらが飛んだのに反応するからだ。しかし、逆をいえばジャンプからのズームパンチはさほど間合いが広いわけではないということ。歩いて近づいてフェイントをかけることもできる。



ダルシムは逃げパンチがうまい

◆絶妙のタイミングでズームパンチを出してくる



◆落とされたら、地上を移動してダルシムが攻撃するのを待とう

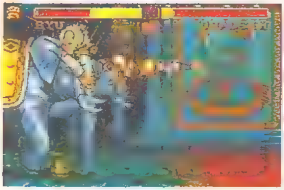
対ドリル技

ダルシムには、意表をついたドリルキックとドリル頭突きという技がある。しかし、スピードがかなり遅いのでカウンターを狙う余裕は楽にある。なるべく引きつけての強パンチが最も簡単で、このほか逃げながらの飛び横蹴りなどがある。タイミングを計れば回し蹴りも可能だ。



このぐらいにきたら強パンチ

◆わりと近くでもパンチがあたるのでよく見よう



◆昇龍拳はもちろんのこと、回し蹴りなどでも落とせるので参考に



リュウ/ケン VS バイソン
コツさえつかめば楽に倒せる



足技のないバイソンは、リュウとケンにとって、一見強い相手とは思えない。しかし、その長いリーチを生かした怒濤のパンチは、いかなる相手も一瞬のうちにピヨピヨまでもっていく。バイソンの弱点である足元を狙って闘え！



◆2つの拳だけが武器のバイソン。連続的な攻撃は相手を威圧する

開始直後は投げ技を

バイソンとの闘いでは、実際には投げの多用は危険を伴う。しかし、開始直後ならばいとも簡単に投げることができてしまうんだ。バイソンの開始直後の行動は、単純に2通りに分かれていて、前進か後退かだ。どちらにせよ投げやすいので、一気にペースをこちらのものにしてしまえ。唯一、気をつけたいのは突然のダッシュ攻撃で、足払いで返せばベスト。



この間合いで投げる

◆少し離れすぎかと思えるくらいがちょうどいい

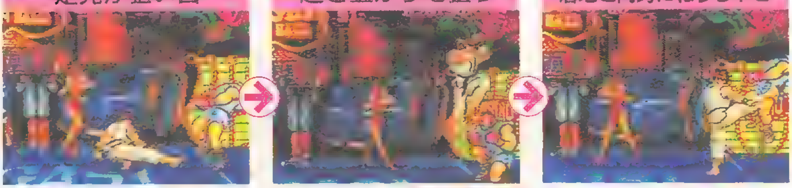


◆吸い込むようにして投げられれば、投げの間合いを極めたも同然

足元を狙うのがベター

バイソンは対戦相手の中でも、おもしろいように足払いの入る相手の1人。だから、足払いで転ばせて流れを変えることが、わりと簡単にできてしまう。しかも起き上がりを狙った攻撃に対しても妙に弱いので、タイミングよく飛び込めば意外なほどに攻撃が入る。バイソンを転ばせて連続攻撃をすれば、あっけなく勝敗が決まってしまうことが多いのだ。

足元が狙い目 → 起き上がりを狙う → 着地と同時にねりちゃぎ



◆足払いで転ばせてしまえば、あとは飛び込みからの連続攻撃で一気にピヨピヨにまでもっていけ！

くるぶしキックで誘え

バイソンをはめる技はいくつかあるが、中でも簡単にできるものを1つ解説しよう。くるぶしキックで、バイソンをけん制する。これはあたってもかまわないが、できればあたらないほうがいい。何度かけん制を続けていると、必ずバイソンは飛び込んでくる。そこをすかさず、強パンチか強キックで落とす。これの繰り返しで、まず9割勝てるのだ。

この間合いでくるぶしキック



中足払いは極力あてないように出すこと

強パンチか強キックで落とす



飛び込んできたらアッパーなどで撃墜だ

対ダッシュ攻撃

バイソンの攻撃で最も怖いのがダッシュ攻撃だ。単発ならばいいが、ひとたび打ちだすと狂ったように攻撃してくることがよくある。出始めをうまく足払いで返せればいいが、そうでなければガードし続けるのが最良だろう。ただし、昇龍拳に自信があればカウンターを狙うべき。

ガードし続ける



足払いは難しい



ダッシュ攻撃が始まったらガードするのが無難

引きつけて昇龍拳



バイソンが突っ込んできたら引きつけて昇龍拳

攻略編 RYU／KEN VS BISON

必勝パターン　バイソンには竜巻旋風脚

バイソンから、うまくいけばパーフェクトを楽にもぎとる方法がある。第一条件としては、とにかく転ばせることと、竜巻旋風脚を確実に出せること。

やり方は、まずバイソンを足払いで転ばせること。そしてバイソンにできるだけ近寄ったのち、起き上がりに竜巻旋風脚。あとは竜巻旋風脚の連発だ。

とにかく転ばせる



起き上がりに竜巻旋風脚



とどめも竜巻旋風脚





リュウ/ケン VS バルログ 一気にたたみこめばOK

全キャラ中最速を誇るバルログ。その動きを最大の武器とし、多彩な攻撃を仕掛けてくる。リュウ/ケンにとって、苦手なタイプかも。スピードに対抗するには、ガードを固め、ポイントを押さえた攻撃で一気に攻勢にでるのが良策だろう。



⬆スピードは全キャラ中最速を誇るリュウ/ケンにとっては強敵かも?

まずは相手の動きに慣れよ

とにかくバルログに翻弄されぬよう、相手の動きに目を慣らすことが最初の課題だ。リュウ/ケンの一撃のあいだに向こうは2回は攻撃できるから、あせってむやみに攻撃すると痛い目にあうのだ。とくに、上方からの攻撃は、リュウ/ケンの攻撃よりバルログのほうが勝っている場合が多く、うかつに反撃しようとするとかえり討ちにあうぞ。相手のスキが見えてくるようになったら反撃せよ!



⬆上方から蹴り落としてくるのでこちらが不利



⬆とにかく軽率な動きは禁物ということだ

三角跳びがスキ多し!!

リュウ/ケンの反撃のチャンスはいろいろあるが、バルログが三角跳びにくるところを、タイミングよく強キックを連続で3発たたき込んでしまおう。テンポが大切だから練習して覚えるべし。



⬆壁でワンステップおいて高く飛んでくる



⬆最初のキックは遅めに、2発、3発目はすぐに出すことがポイント　必ずピヨピヨになるんだ!

フライングバルセロナアタック対策

残り時間が少なくなったり、かなりのダメージを受けると、バルログは必殺技ともいえる、フライングバルセロナアタックとイズナドロップを多用するようになる。反撃できればかなり有利になる。

●逃げ蹴りで対処

バルログが金網に登ったら、じっとしてバルログの移動を待つ。だいたいこちらのいる真上にくるので、移動し始めたらバルログから離れるように逃げよう。そして、「ヒョーッ」という声と同時に後ろにジャンプ！　ジャンプの最高点で強キックを出すとうまく当たるはずだ。



◎金網からハイジャンプし、爪で狙ってくる。必殺技だけに反撃できれば大ダメージだ



◎ちょっと遅めに強キックを出すのがコツ　慣れちゃえばカンタンに反撃できて便利だね

●昇龍拳で対処

バルログの真下よりこころもち横に立って、バルログの声と同時に昇龍拳コマンドを入力すると、うまく当たるはず。練習してタイミングをつかもう。



◎ギリギリまで引きつけないと当たらないよ

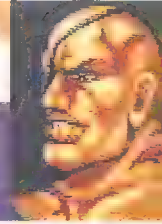
竜巻旋風脚でさらにおトク

普通、コンピュータのキャラクタは竜巻旋風脚をかわすのだが、バイソン同様、バルログも竜巻旋風脚が３発連続でヒットする。相手がピヨピヨのときに接近して強の竜巻旋風脚を使ってみよう。連続して竜巻旋風脚がヒットして、うまくいけばまたピヨピヨに。左のパターンと合わせて使えば楽勝だ。

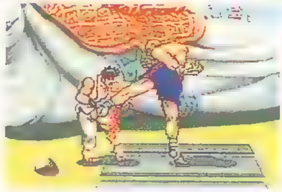




リュウ/ケン VS サガット
少ないチャンスを生かせ



以前、リュウ/ケンと闘い、敗れたサガットは、昇龍拳を研究・改良し、独自の技を編み出して、再び2人の前に現れた。その攻撃はまさにリーチを長くしたリュウ/ケンといわんばかり。まずは、やつの攻撃のテンポをつかむのが先決だ。

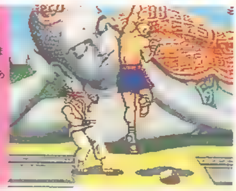


繰り出してくる技の1つ1つがとても強力なので、慎重に攻撃しよう

攻めにくい相手だ

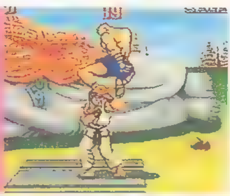
大柄な体のわりには、1つ1つの動作がすばやいのがこのサガット。リュウ/ケンよりも、スピードとリーチで優れているので、間合いをうまくとって攻撃しないとなかなか攻め込みにくい相手だ。

間合いが近すぎると



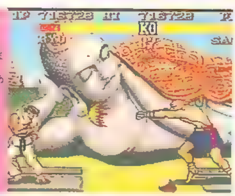
タイガーアッパーカット、当たると痛いよ!!

足払いが早すぎると



ガードされるか、ジャンピンクニーキックだ

間合いが遠すぎると

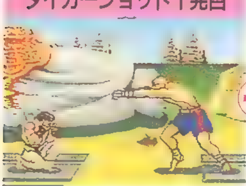


タイガーショットを惜しげもなく連発してくる

タイガーショットのスキをつけ

サガットの攻撃パターンは大きく分けると2つある。タイガーショットを連発するときと、前に歩いてきてキックを連発するときだ。タイガーショットは2、3回セットで撃ってくるので、合間をぬって飛び込み大キックだ。飛び込むのが早すぎると、アッパーカットを食らうぞ。

タイガーショット1発目



すぐジャンプ



強キックがヒット



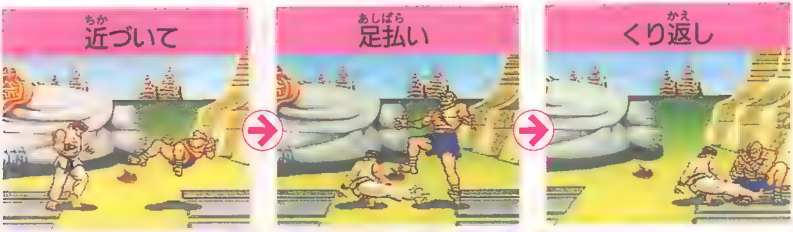
タイガーショットのモーションを確認しながら飛び込まないと、アッパーカットが痛い

攻略編

RYU／KEN VS SAGAT

転ばせてからが本当の闘い

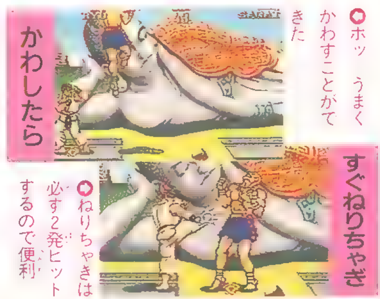
タイガーショットをかわして飛び込んだあとに、続けて足払いを出せば、かなりの確率で転んでくれるはず。うまく転ばせたら、足払いの当たるギリギリのところまでサガットに近付き、やつが起き上がってくるところをもう一度足払いで狙ってみよう。タイミングが重要だが、慣れれば連続で転ばせることもできる。



◆起き上がってきたところに足払い　地味だが決まる確率の高い技　遅いとガードされるぞ!!

タイガーアッパーカットの直後が勝負

タイガーアッパーカットは、昇龍拳よりもかなり前にせりだしてから上昇していくので、うっかり近付くといきなり出されてふっとんでしまうが、遠目の間合いから飛び込んで、すぐガードしてすかせば、動きが大きいだけにスキも多く、地上に降り立つまでにねりちゃぎや投げで大きなダメージを与えることができる。



◆ホッ　うまくかわすことができた

◆ねりちゃぎは必ず2発ヒットするので便利

こんなやりかたもある

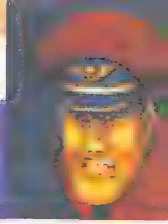
タイガーショットを連発しているときは、垂直ジャンプやガードで耐えしのぎ、とにかくサガットに近付く。そして、タイガーショットを撃つのをやめたら、後ろへジャンプしながらすぐに強キック。するとサガットのタイガーアッパーカットにうまく当たってくれるのだ。



◆このパターンをマスターすれば、ほぼ完全にサガットに対抗できる　キックをすぐに出すこと！



リュウ／ケン VS ベガ
ガードを忘れては勝利なし



ベガは帝王というだけあり、力、技、スピードのどれをとってもその名にふさわしい相手。ガードしつつベガのスキをついて闘うのが無難だろう。ほとんどパターンといった動きをもたないため、攻めるときと守るときの区別をつけて闘え。



◎一瞬のスキをつかれ、あっという間にたたきのめされることもしばしば

出ばなをくじかれるな

ベガとの闘いでは、これまでの相手よりも一層こちらのペースで闘いたいものだ。いかにリズムよくダメージを与えていくかが勝敗の分かれ目となることだろう。開始直後のベガの動きは、ざっと４パターンほどあるので、実際にはどう動くかわからない。つまり、最初から攻めるか少し様子を見るかは君次第。出ばなにうまく攻めることができれば、あっけなく勝てることもある。逆にミスすると一気に体力をもぎとられてしまう。

不用意に飛び込むと危険



◎一気に攻めようとして、返り討ちにあうことも…

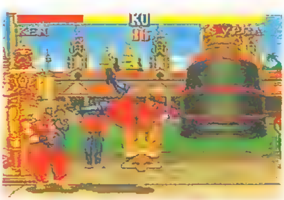
ベガが飛んでくれれば蹴れる



◎最初に飛び込んできてくれれば楽に蹴れる

ダブルニープレスに注意

ベガには強力な特殊技の１つ、ダブルニープレスというものがある。闘い方にも多少左右されるが、突然この技で襲ってくることがよくある。昇龍拳が出せれば、カウンターで吹っ飛ばすこともできるが、そうでない限りとっさにガードするのが無難。ガードする際に気をつけたいのは、まずしゃがんでガードすること。立ちガードはたまに足の先にあたるためだ。さらに連続攻撃に備え、すぐにはガードをとかないことがポイントだ。



◎単発のニープレスならば、すぐに反撃することが可能だけれど…

3連発してくることもある



◎端に追い込まれて連発されるとかなり怖い！

飛び横蹴りの有効度

ベガとの空中戦は、まともに正面からいくとほとんど蹴り負けることが多い。ジャンプの高さや間合いの広さなどという点で負けているので仕方ない。しかし、ベガのハンマーキックにとても有効な技があるのだ。ベガが飛んできたら後方へ逃げつつ蹴るんだ。タイミングが命だが、高い確率で蹴り飛ばせるぞ。



○ベガと同一線上になる前に飛び横蹴りを出せば、おもしろいようにあたる



○サイコクラッシャーを使ってくるときは、早目に飛び横蹴りを出せ

画面端で様子を見る

うまくこちらのペースにもち込めないときは、画面端まで一度退避しよう。基本的にはガードしつつ飛び込んだりするスキを狙うわけだがベガが寄ってきたら迎え撃つぐらいはするべき。飛び込んでくるベガに対しては、ハンマーキックの足先にあてるつもりで旋風脚を出そう。

とにかく、一瞬でもひるませることができれば勝機がある。反撃を開始したら、ベガの足元を中心に攻めまくれ！



画面端でスキを待つ

○画面端でベガの動きのスキを狙いうて



タイミングよく旋風脚

○ベガが休まず飛び込んできたら迎え撃て！

対サイコクラッシャーアタック

ベガのサイコクラッシャーは、手先のみに唯一のアタリ判定があるので、正拳突きでタイミングを合わせれば落とせる。ただ、離れた場所からのサイコクラッシャーならばタイミングを合わせやすいが、至近距離からの場合はつらい。とくにベガの近くから後方へ飛ぶと必ず狙われる。

端にいったら待つ



1キャラ分手前で強パンチ





○ベガは体力が少なくなると、画面端からサイコクラッシャーを使ってくることが多いのだ

ボーナスステージ ねりちゃぎ基本で壊せ

業務用では3タイプのボーナスステージがあったが、スーパーファミコン版では2タイプとなった。しかも、最初のボーナスステージは、業務用にはないブロックの山を壊すものだ。2度目のボーナスステージはおなじみ(?)の車をスクラップにするやつで、どちらのボーナスステージもねりちゃぎを主流で壊せ。

ボーナスステージ1

まず開始と同時にねりちゃぎを3連発する。左下が壊れたと同時に、右上へ飛び蹴りをしつつ移動し、ねりちゃぎを2連続したあと右へジャンプと同時にキック。これで上のブロックを壊しつつ、右側へ移動できるはずだ。あとは、十字ボタンの左を押しっぱなしにしつつ、ねりちゃぎを連続していればパーフェクト。



飛び横蹴りで上へ



ねりちゃき連発で左下を壊し、飛び蹴りで上へ

右側にいったらねりちゃぎ



上を壊し、右側へ降りたらとにかくねりちゃぎを連続だ

ボーナスステージ2

このステージは、開始後にねりちゃぎを2連続で出し、左側の上部を破壊する。そして、すかさず右側へ素早く移動。まずはねりちゃぎで右側の上部を左側と同じように壊す。あとはしゃがんで中キックか中パンチの連打がベター。とくに中パンチだとわりと早く壊すことができる。

残りタイムなどにこだわらなければ、右側へ移動後は昇龍拳で壊すことを勧める。なぜなら、このボーナスステージ2は昇龍拳の練習をするにはもってこいだからだ。右側を全て昇龍拳で壊せるようになれば実力も数段アップするだろう。

2回ねりちゃぎを出す



すぐに右へ移動



左上を壊したら、すぐにジャンプで右側へ



しゃがんで中パンチがいい

昇龍拳講座 確実性をもたせるために

リュウかケンを使う以上、絶対に昇龍拳はマスターするべき技。なんといっても、上昇中は無敵ということが昇龍拳の最大の魅力。そして、全主人公キャラの中でもNo.1の対空技である。まずは昇龍拳を練習するために、VSモードの動かない相手で練習をしよう。基本はデメリットの小さい弱パンチで練習するように。

悪いパターン

昇龍拳の最大の難点ともいえるのがコマンド入力だろう。素早く入力しなければというあせりから、ミスが多くなるんだ。ひとたび入力をミスすれば、それまで入力したものがキャンセルされ、ただのジャブやジャンプパンチといった技になってしまう。ただ、波動拳が出るようならば、左斜め下に注意して入力を！





○入力が早ければ出るというわけではない



○波動拳が出るのならば、入力にもう少し気を使ってみよう

良いパターン

まずコマンド入力をあせらず、ゆっくり入力してから弱パンチを押すようにしてみよう。コマンド入力は、1秒以内に入力できれば昇龍拳が出せる状態になるので、ゆっくり入力しても十分間に合うのだ。この方法で出せるようになったら、次は素早く入力できるようになろう。素早く入力する場合、入力を始めると同時に弱パンチを連打してみよう。最初のうちはうまくいかなくても、慣れてくると比較的出やすい。素早い入力は、やり込むことで慣れるのがポイントとなる。





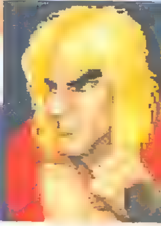
○弱パンチを連打して、入力に集中するのがコツ



○素早い入力が可能になれば、相手を引きつけて出すことも楽勝だ



応用技 リュウ/ケンの攻撃力をさらに倍増する!!



ストIIには、最初の1発が決まればたて続けにダメージを与えられる、連続技というものがある。へたをすると、投げよりも大きなダメージを与えることができるぞ。対戦プレイにも使えるので、ぜひマスターしよう。また、そのほかにもリュウ/ケンの得意な攻撃パターンがあるので、あわせて紹介するぞ。

応用技の原理

ストIIでは、攻撃が当たると同時に相手はのけぞる。その間に、次の攻撃が出れば、相手がガードしても間に合わない。これが応用技の原理だ。また、リュウ/ケンの必殺技である、昇龍拳・波動拳などは、各技が出ているあいだにコマンドを入力でき、まえの技がヒットした時点ですぐに、次の必殺技が出るようになっている。



○攻撃がヒットしている、あいだに次の攻撃がたて続けにヒットする!

これを組み合わせてはじめて応用技が完成するのだ。

投げはめ

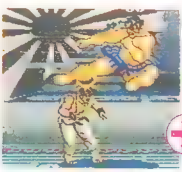
この技は、上記の原理にはあてはまらないが、覚えておくと便利な連続技だ。足払いなどで転ばせた相手が起き上がってくるところを早めにしゃがんで弱キックかパンチ。相手がガードしたらすぐに十字ボタンを横に押し中か強パンチボタンを押して投げるのだ。



○ガードされなくてもすぐに投げにいけば、投げることが可能 これを繰り返すことも可能だが…

くらい投げ

これも投げ技のバリエーションだ。相手が飛び込んで攻撃してくるのをわざと1発食らい、今度はこちらがよろめいているうちに十字ボタンの横を押し、中か強のパンチ、キックボタンを連打して待つ。すると相手が着地すると同時に投げることができるのだ。



○わざと敵の攻撃をガードしないで食らってから



○間合いがつまったところをすっと投げてしまう

ジャブ昇龍拳

相手に密着して立ち、弱パンチボタンを押し、すぐさま昇龍拳コマンドを入力、最後にパンチボタンを連打すると、相手のガードより先に昇龍拳がヒットするというもの。別の方法として、コマンドを入れながら、弱パンチボタンを連打してもOK。昇龍拳が2回ヒットする敵はこれでピヨピヨになることもある。



とにかく素早くコマンドを入れないと距離があいて昇龍拳を空ぶりしてしまうのが弱点といえば弱点

アッパー昇龍拳

ジャブ昇龍拳と同様、密着してアッパー(強パンチ)を出すと同時に昇龍拳コマンドを入力し、パンチボタンを連打する。アッパーを打ったあとは、かなり早く昇龍拳コマンドを入力しないと、空ぶりしてしまう。ザンギエフや春麗など昇龍拳が2発ヒットしない敵に有効だ。



アッパーのまえに十字キーが押されていると、投げになってしまうので注意を要する

3段昇龍拳

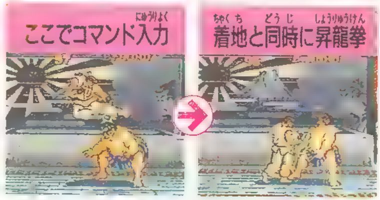
昇龍拳コマンド、つまり横、下、斜め下にボタンを押すごとに弱パンチボタンを毎回押す。するとジャブ、しゃがみジャブ、昇龍拳と連続して技がヒットする。これもパンチボタンを早めに押して、技を素早く出さないと間合いが離れてしまい、空ぶりになってしまうので注意。



これもスピードが命 おくれると昇龍拳がはずれてしまう 威力はアッパー昇龍拳とほぼ同等

着地昇龍拳

昇龍拳は、コマンドをほかの行動をしているあいだに、あらかじめ入力できるという特性を利用した技だ。ジャンプして着地する直前に、昇龍拳コマンドを入力し始め、パンチボタンを連打すると、着地と同時に昇龍拳が出せるのだ。ジャンプからの攻撃を恐れ、ガード状態からの相手の反撃を昇龍拳で粉砕することも可能。ジャンプキックなどの技とも併用できるので、攻撃が全部ヒットすればかなり相手の体力を削り取ることができる。



コマンドを入力するタイミングは自分で把握だ

起き上がり昇龍拳

転ばされて起き上がるまでに昇龍拳コマンドを入力し、パンチボタンを連打することで、起き上がった瞬間に昇龍拳を出すことができる。相手がジャンプから一気にたたみかけてくる、ではなをくじくことができるので、かなり利用価値の高い技だ。だが、コマンド入力時に、飛び込んだ相手の攻撃が自分の体に触れているときは、技は出ないので注意が必要。

ギリギリまで引きつけた状態で技が出ると、あたかも相手の攻撃をすりぬけたように見えて、昇龍拳の無敵が実感できる。



コマンドが入った瞬間から無敵なのが便利

波動昇龍拳

波動拳は、撃ったあとすぐには動けない。このあいだに、昇龍拳コマンドを入力してパンチボタンを連打すれば、動けるようになってすぐ昇龍拳が出る。飛び込んできた相手をこれで撃ち落とせ！



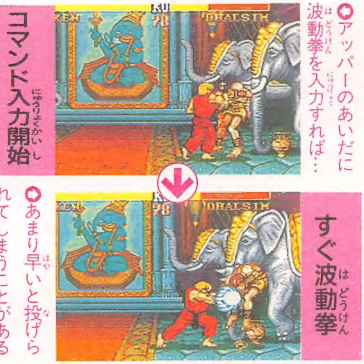
このくらいの間合いから波動拳を撃つのだ



カイル、春麗、リュウ／ケンに最も有効な技だ　完全にマスターしておけばかなり強力な攻撃なのだ

アッパー波動拳

アッパー昇龍拳と同様、アッパーを相手に当てているあいだにそのまま下、斜め横、横と十字ボタンを連続して押し、最後にパンチボタンを押すことで、すぐに波動拳が撃てる。しゃがんだ状態からアッパーを出してもでき、相手が飛び込んできたときに使える技。ただし、アッパーをガードされると波動拳を撃つまえに投げられてしまう危険もともなう。

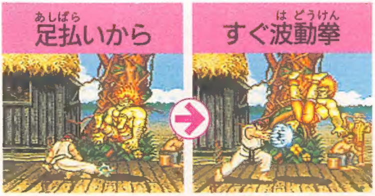


●アッパーのあいだに波動拳を入力すれば…

●あまり早いと投げられてしまうことがある

足払い波動拳

強足払いを出しながらすぐに斜め下と横に十字ボタンを押し、パンチボタンを押すと波動拳が出る。よく見ていると分かるが、この手の技は、最後に出る必殺技のモーションが一部キャンセルされて早く出るので、ヒットする確率が高い。



●足払いの途中からいきなり波動拳が出る

足払い竜巻旋風脚

弱足払いを出しながら、十字ボタンを斜め下と横に押し、キックボタンを連打し竜巻旋風脚を出す。すると、相手がガードしていようとも必ず竜巻旋風脚が1発はヒットするのだ。飛び込み弱キックのあとに連続して使うと効果的だ。



●うまくヒットすれば、3発ダメージを与えるぞ

相手の体力を削りとってしまえ!!

必殺技は、相手がガードしても、多少のダメージを与えられる。つまり、残り体力が少ない場合は、ガードしていても必殺技で勝利をつかむことが可能なのだ。応用技をうまく使って相手の反撃を封じ込め、体力を削り取れ!



●反撃をうまく応用技でふうじこめつつ、こちらの攻撃を加える

用語(ようご) リュウとケン専用(せんよう)のことば

『ストII』から生まれた用語は誰かが決めてそう呼んでいるわけではなく、対戦中に思わず口から出てしまったものなどが多い。下に紹介するものも必ずこのように呼ぶというわけではなく、1つの例として、紹介しているだけだ。自分でもっとふさわしいと思う呼び名があればどんどん使っていこう。

リュウケン

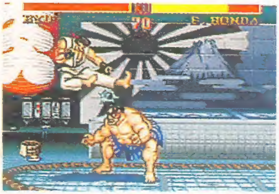
同じ操作方法で同じ技が出せるリュウとケンを同キャラと見なしてリュウケンという。リュウを使える人はケンも同様に使えることから、それらの人をリュウケン使いなどといったりする。



⇦リュウケンというキャラはいないのでまちがわないよね

ロケットキック

相手と近い間合いで斜めジャンプをしたと同時にキックを出すことをいう。かなりのスピードでキックが出せるためにこんな名前がついた。この技はできるキャラとできないキャラがあるので注意。



⇦フイをついて出せばかなりの効果がある。逃げるときも可能

根元昇龍拳(ねもとしょうりゅうけん)

昇龍拳を出したときに、足が地面に着いた状態で相手にヒットすること。この状態の昇龍拳がもっとも威力が高く、1000点の得点が入る。これが狙って出せる人はかなりの腕だ。



⇦コマンドが入った瞬間にもう無敵なので、相手の攻撃も受けない

ドラゴンダンス

間をおかずに昇龍拳を連続で出している状態をいう。相手を威嚇するのに有効。ヘタに攻撃をすると出した手や足に昇龍拳がヒットしてしまうので冷静に対処していこう。



⇦弱パンチの昇龍拳だとかなりの効果がある。相手をほんろうせよ

平成４年６月12日発行（隔週金曜日発行）第８巻10号（通巻152号）

STREET FIGHTER II

ストリートファイターII

攻略ガイドブック①

リュウ／ケン編

ファミリーコンピュータ Magazine 6月12日号特別付録②